WINGS 1.2 Update - Anleitung/Benutzerhandbuch

Überblick

Update 1.2 ermöglicht es Spielern sogenannte Wings (Geschwader) zu bilden, kleine Vier-Mann-Teams, um dann in diesem gemeinsam zu agieren und verschieden Dinge gemeinsam zu erleben. Aus diesem Grund wurde eine Anzahl von Systemen diesbezüglich aktualisiert:

- Hitze schädigt jetzt primär vor allem Module und sorgt nicht mehr nur ausschließlich für Hüllenschaden und kann so katastrophale Ausmaße erreichen.
- Die Selbstzerstörung hat nun einen Timer.
- Kommandanten können nun einen Neustart der Schiffssysteme (Reboot) und Reparatursequenzen initiieren um ausgefallene Module zu reparieren und wieder onlinie zu bringen.
- Kommandanten können Schild-Booster und Rumpfhüllenverstärkung Pakete kaufen.
- Signalquellen werden jetzt nach ihrer Signalstärke bewertet

Schließlich wurde das Schiffs HUD um eine Reihe von Möglichkeiten ergänzt die das Spielen im Wing unterstützten.

Wing bilden oder verlassen

Um die Verbindung zu einem Wing herzustellen oder diesen zu Verlassen verwenden Sie die aktualisierte Kommunikations-Steuerung:

Einladen

Um einen Wing zu starten, wählen Sie einen Kommandanten von der Registerkarte Kontakte im Kommunikations-Panel und wählen Sie:

[GESCHWADEREINLADUNG]

Sie werden den Kontakt unter einer neuen Überschrift, "Wing Requests", aufgelistet sehen.

Nachdem der Kommandant die Einladung annimmt ist ein Wing gebildet. Alle Wingmen in einem Wing werden in der Registerkarte „Kontakte“ im Kommunikationspanel unter der Überschrift GESCHWADER aufgelistet.
Alle Wingmen können Einladungen versenden bis der Wing voll ist (max. vier Kommandanten).

Einladung akzeptieren

Wenn ein Kommandant Sie eingeladen hat sich einem Wing anzuschließen wird eine Benachrichtigungsmarkierung neben Ihrer Posteingangs-Registerkarte erscheinen.
Navigieren Sie zu Ihrer Posteingangs-Registerkarte im Kommunikations-Panel um die Einladung zu sehen.

Markieren und wählen Sie das Häkchen, um die Einladung anzunehmen.
Markieren und wählen Sie das Kreuz, um die Einladung abzulehnen.

Austreten bzw. Wing verlassen

Um einen Wing zu verlassen wählen Sie den Eintrag Optionen unter der Überschrift GESCHWADER von der Registerkarte Kontakte aus dem Kommunikations-Panel, und wählen Sie:

[GESCHWADER VERLASSEN]

Sie können einen Wing jederzeit verlassen. Wenn Sie jedoch einen Wing verlassen gibt es eine Cooldown Zeit (ca. 1 Min.) bevor Sie einem neuen Wing beitreten oder gründen können.

Wing-Schnittstelle

Die Schiffs-Warnleuchten HUD-Bar (am oberen, mittleren Bildschirmrand) ist der Wing-Schnittstelle gewichen. Die Warnleuchten wurden an die Oberseite des Info-Panel verlegt.
Für jeden Wingman in Ihrem Wing wird ein eigenes Statuselement im der Wing-Schnittstelle des HUD angezeigt.
Jeder Wingman hat dabei ein eigenes ID-Symbol mit dem dieser im HUD zu identifizieren ist.

Ihr eigenes ID-Symbol wird oben links in der obersten Zeile im Kommunikationspanel angezeigt.

Die ID-Symbole zeigen verschiedene Informationen an:

Rund um das ID-Symbol wird eine Reihe von konzentrischen Ringen angezeigt, die den Schildstatus des Wingman anzeigen:

- Werden die Schilde aufgebraucht so verblassen die Ringe.

Unter dem Schildstatus ist eine Statusleiste abgebildet, die den Rumpf-Status des Wingmann zeigt:

- Wird der Rumpf beschädigt so reduziert sich der Statusbalken.

Unter dem Rumpf-Status wird der Kommandantenname des Wingman angezeigt.
An der linken Seite des Kommandantennamens wird der Voice-Status des Wingman angezeigt (sofern die Voice-Funktion nicht deaktiviert wurde).
Unter dem Kommandantenname wird das aktuelles Ziel des Wingman angezeigt

- Befindet sich der Wingmann derzeit in einem anderen System so wird der Systemname dieses Systems hier angezeigt.

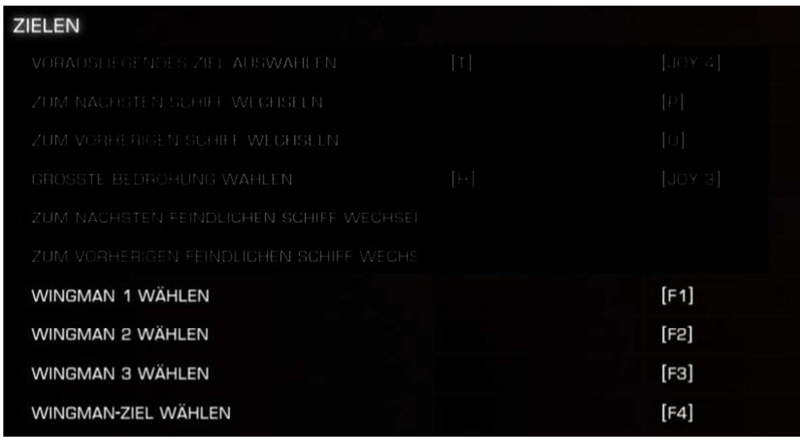
Wenn ein Wingman ein Ziel aufgeschaltet hat, so wird das ID-Symbol des Wingman neben dieser Einheit angezeigt sobald sie dieses Ziel betrachten.
Alle HUD-Elemente die ihre Wingmen betreffen werden in der Farbe Cyan (Hellblau) angezeigt um Ihnen zu helfen deren Standort leichter erkennen.
Hat ein Schiff eine feindliche Einstellung gegenüber einem ihrer Wingmen wird diese Einheit in der Farbe Lila in den HUD-Elemente (auf den Sensoren) angezeigt um Sie über deren Zustand zu informieren.

Wenn Sie ein Ziel aufschalten und einen Basisscan durchführen so wird in der unteren linke Ecke des Zielinformationsfenster angezeigt ob sich das Ziel in einem Wing befindet und wie viele Mitglieder dieser Wing hat.

Eigenschaften

Es gibt mehrere positive Eigenschaften die aktiv werden sobald Sie sich in einem Wing befinden:

Sie können neue Hotkey-Bindungen verwenden, um jeden ihrer Wingman in Ihrem Wing schnell und gezielt aufzuschalten. Diese neuen Hotkey-Bindungen werden in den OPTIONEN unter STEUERUNG im Bereich ZIELEN eingestellt:



- Wenn Sie einen Wingman aufschalten so schalten sie automatisch auch auf eine eventuell vorhandene SOG-Wolke ihres Wingman.
- Wenn Sie einen Wingman aufschalten der sich in einem anderen System befindet so wird automatisch dieses System als Zielsystem gesetzt.
- Wenn Sie einen Wingman aufgeschaltet haben können Sie den Hotkey "Wingman-Ziel wählen" nutzen um selbst auch auf das Ziel des Wingman aufzuschalten.
- Außerdem werden alle durch Wingmen durchgeführte Scans mit dem gesamten Wing geteilt solange sich diese am selben Ort (im selben System) befinden.

Vereinfachte Anforderungen im Wing

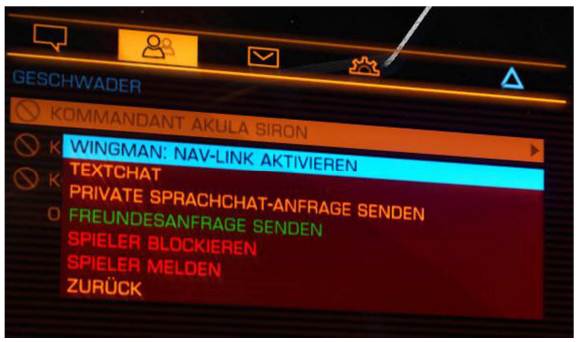
Bei der Verwendung von Sogwolken die durch Ihre Wingmen erzeugt wurden, um diesem beispielsweise zu folgen, können Sie diesen viel schneller folgen selbst wenn sich sich weiter weg befinden da sie diese dennoch sicher und viel einfacher verwenden (anfliegen) können, da sich diese wie andere Ziele wie z.B Stationen oder Signalquellen für sie verhalten.
(Anm.: Ein Sogwolkenscanner wird für die Verwendung von Wingmen-Sogwolken nicht benötigt! Weiterhin besteht diese Vereinfachung nur für/mit dem Wingman, mit dem sie einen NAV-LINK haben).

Verbrechensfreistellung im Wing

Sie können keine Verbrechen gegen die Flügelmänner begehen und die Systembehörden werden nicht intervenieren solange sich Ihr Handeln nicht auf andere Schiffe oder Strukturen ausbreitet.

Fracht kann frei zwischen allen Wingmen ausgetauscht werden da die gesamte Fracht innerhalb eines Wings als Eigentum des gesamten Wings gilt.
Verbrechen, in welcher Form auch immer, bleiben persönliche Verbrechen; Andere Wingmen werden auch nicht bestraft, wenn sie einem Wingman (der beispielweise ein Schiff mit dem Status „sauber“ angegriffen hat) helfen, obwohl sie damit ja eigentlich selbst ein Verbrechen begehen würden.

Wingman NAV-LINK



Sie können Ihren FSD mit dem eines Wingman verbinden/koppeln. Wählen Sie einen Kommandanten von der Registerkarte Kontakte im Kommunikations-Panel aus der unter der Überschrift "GESCHWADER" aufgeführt ist und wählen Sie:

[WINGMAN: NAV-LINK AKTIVIEREN]

Es wird eine quadratische Markierung um das Statussymbol des betroffenen Wingman in der HUD-Oberfläche hinzugefügt.
Wenn Sie im NAV-LINK sind werden die folgenden Effekte automatisch auftreten sofern Sie nah genug beieinander sind (zu erkennen an der Farbe des NAV-LINK-Markers):

- Wenn der NAV-LINK-Marker Cyan (Hellblau) ist befinden Sie sich im NAV-LINK-Bereich.
- Wenn der NAV-LINK-Matker rot ist befinden Sie sich außerhalb der Reichweite.

Sie werden ihrem Wingman automatisch in und aus dem Supercruise folgen.

- Standardanforderungen gelten hier weiterhin (eingefahrene Hardpoints, Fahrwerk, etc.)

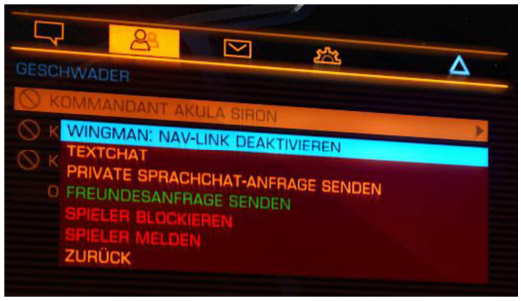
Sie werden dem Wingmann in einen Hyperraumsprung folgen.

- Standardanforderungen gelten hier weiterhin (eingefahrene Hardpoints und Fahrwerk, ausreichender FSD-Antrieb (Sprungweite), genügend Kraftstoff usw.)

Sie werden den Sogwolken des Wingman folgen

- Standardanforderungen gelten weiterhin (s.o.)

BEACHTEN SIE: Sie können sich zur gleichen Zeit immer nur mit einen einzigen Wingman verbinden/koppeln (NAV-LINK) aber Sie können das NAV-LINK Ziel (also dem zu folgendem Wingman) jederzeit frei ändern.



Um den NAV-LINK wieder auszuschalten wählen Sie den Kommandanten, mit dem Sie einen NAV-LINK haben, von der Registerkarte Kontakte im Kommunikationspanel aus der unter der Überschrift "GESCHWADER" aufgeführt ist und wählen Sie:

[WINGMAN: NAV-LINK DEAKTIVIEREN]

(Anm.: Aktiviert man einen NAV-LINK zu einem anderen Wingman wird ein bereits bestehender NAV-LINK automatisch deaktiviert).

Wingmen (Baken)Signal

Wenn sie sich im Normalraum befinden können Sie das (Baken)Signal Ihres Schiffs aktivieren indem Sie auf die Registerkarte Funktionen im Schiffspanel rechts dieses markieren und auswählen:

[SIGNAL]

Wählen Sie "GESCHWADER", um das Bakensignal zu aktivieren.
Wählen Sie "Off/Aus", um das Bakensignal auszuschalten.
Während das Bakensignal eingeschaltet ist, wird jeder Kommandant des Wings, der sich im Supercruise in Ihrem System befindet, einen entsprechenden Signalkontakt auf seinen Sensoren sehen.
Dieses Signal können sie aufschalten um dann am Standort des Wingman in den Normalraum zu gelangen (drop out aus dem Supercruise). *Hier auch besser/einfacher mit NAV-LINK?*

Geteilte Bounties im Wing

Bei einem Angriff auf GESUCHTE Piloten wird jedem Wingman der am Kampf teilnimmt und dem zumindest einige Treffer auf das Ziel gelingen ein gleicher Anteil des Kopfgeldes zugeteilt, solange sich diese noch im gleichen System aufhalten zu dem Zeitpunkt wo das Ziel zerstört wird.

Wingman Handels Dividende

Wenn ein Wingman einen profitablen Handel abgeschlossen hat werden allen anderen Wingman eine Handels-Dividende in Form eines Gutscheins bekommen (Register Transaktion im Navigations-Panel im linken Schiffsmenü), eine kleine, gewinnabhängige Zahlung die von den Raumhäfen vergeben wird um den Schutz der Händler in ihrem System zu fördern und zu erhalten.
Dieser Gutschein kann in jedem Raumhafen im gleichen System eingelöst werden (Anm.: vermutlich ein neuer Punkt unter Kontakte oder auch bei den Sicherheitsbehörden?).

Wingman Gemeinschaftsforschung (gemeinsames Exploring)

Explorationsdaten werden für alle sich im gleichen System befindlichen Wingmen ausgezeichnet so dass der gesamte Wing davon profitieren wird.
(Anm.: Soll wohl heißen dass das Detailed Scannen einzelner Planeten aufgeteilt werden kann, aber jedes gescannte Objekt für alle Wingmänner im Wing so gilt als hätte er es selbst gescannt).

BEACHTEN SIE: Nur die Person die als erstes die Daten verkauft bekommt die Bonuszahlung. Wenn sich jedoch unter den Daten eine neue Entdeckung befindet so werden alle Wingman die sich zu der Zeit der Neuentdeckung in diesem System aufgehalten haben, als Erstentdecker aufgelistet.

System-Updates

Hitzeschäden

Hitze schädigt jetzt Module sobald die (Schiffs-)Wärme 100% erreicht. Solange die Hitze über diesem Wert bleibt können Module in zufälliger Reihenfolge jeweils alle paar Sekunden kleine Schäden erleiden.
Sollte die Hitze über 160% ansteigen so wird der Schiffsrumpf anfangen an Integrität zu verlieren.
BEACHTEN SIE: Je niedriger sie Ihren WAF-Kondensator (Waffen-Balken rechts bei Energieverteilung) eingestellt haben, desto mehr Hitze wird aus dem Kühlkreislauf der Waffen erzeugt wodurch die Schiffstemperatur zusätzlich ansteigt.

Neustart (Reboot) und Reparaturen

Es gibt eine neue Option in der Registerkarte Funktionen: [NEUSTART / REPARIEREN]

Verwenden Sie diese Funktion um eine Diagnose und Reparatur-Sequenz zu starten. Während dieser Sequenz werden gesunde Module Ihres Schiffes ausgeschlachtet um damit vollständig fehlerhafte/ausgefallene Module zu reparieren.
Jedes ausgefallene Modul wird so wieder online gebracht, allerding nur mit einer geringen Anzahl an (Gesundheits-)Prozentpunkten.
Für jeden Prozentpunkt der repariert wird werden doppelt so viele Prozentpunkte von zufällig ausgewählten, gesunden Module, abgezogen.
Diese Sequenz wird fehlschlagen wenn Sie über keine Module mehr verfügen die über mehr als 5% ihres Gesundheitszustandes verfügen oder wenn Sie keine völlig ausgefallenen Module haben.
BEACHTEN SIE: Diese Sequenz kann weder den Rumpf noch das Cockpitglas/-fenster reparieren.
WARNUNG: Sobald diese Sequenz initiiert wurde haben Sie für die Dauer des Vorganges keine Kontrolle mehr über ihr Schiff. Erst wenn der Vorgang abgeschlossen wurde erlangen sie die Kontrolle wieder!

Schild-Booster

Sie können nun Schild Booster kaufen und an den Werkzeug-Steckplätzen einbauen.
Jeder Booster erhöht die Gesamtstärke des Schildes um einen bestimmten Wert, wenn der Booster eingeschaltet ist (also Strom verbraucht!).
BEACHTEN SIE: die Steigerung Ihrer Schildstärke auf diese Weise wird die Regeneration, einschließlich der benötigten Zeit, um ihre Schilde nach einem Zusammenbruch zu reformieren, erheblich erhöhen!

Rumpfhüllenverstärkung

Sie können nun Rumpfhüllenverstärkungs-Pakete kaufen und in den Innenbereich einbauen.
Jedes Rumpf-Upgrade-Paket erhöht die Gesamtintegrität des Rumpfes Ihres Schiffes.
BEACHTEN SIE: Rumpf-Upgrade-Pakete haben eine Masse, die sich negativ auf die Flugeigenschaften eines Schiffes auswirken können!

Signalquellen Stärke

Sie werden nun schwachen und starken Signalquellen begegnen.
Schwache Signalquellen deuten darauf hin dass sich in dieser einige wenige Schiffe befinden werden.
Starke Signalquellen deuten darauf hin dass sich in dieser viele Schiffe befinden werden.
Achten Sie auf erhöhte Risiken bei der Untersuchung starker Signalquellen. Fliegen in einem Wing kann hier helfen das Risiko zu vermindern.

Schnittstellen Updates

Schiffswärmeleiste/Anzeige aktualisiert

Die Schiffswärmeleiste wurde aktualisiert. Diese ist nun klar segmentiert.
Das größte, unterste Segment, stellt die Nenntemperatur des Schiffes dar; Solange sich die Temperatur des Schiffes in diesem Bereich/Segment befindet werden keine Schäden durch Hitze auftreten.
Das mittlere, etwas kleinere Segment, stellt den kritischen Temperaturbereich dar. Dieses Segment beginnt rot zu blinken wenn sich die Temperatur des Schiffes in diesen Bereich bewegt. Ausserdem ertönt ein Alarm im Zusammenhang mit einer Warnmeldung und es treten Kurzschluss-Effekte auf. Ihre Module werden Schaden nehmen wenn sich die Hitze ihres Schiffes in diesem Segment/Bereich bewegt.
Das obere, kleinste Segment, stellt den Bereich der katastrophalen Schiffstemperatur dar. Dieses Segment blinkt schneller wenn die Hitze im Schiff in diesen Bereich steigt. Zusätzlich werden auch alle entsprechenden Warnanzeigen schneller blinken. Ihr Schiffsrumpf wird an Integrität verlieren und Schaden nehmen sobald sich die Hitze in ihrem Schiff in diesem Segment/Bereich befindet.

Kommunikations-Panel aktualisiert

Das Kommunikations-Panel wurde aktualisiert um mehr Funktionen zu ermöglichen. Sobald Sie das Kommunikations-Panel [Verwendung des UI-Fokusmodus oder des entsprechenden Kommunkitions-Panel Hotkey, Defaultkey=2] ausgewählt haben können die Standard-UI/Fokus-Steuerelemente verwendet werden um durch das Kommunikations-Panel zu navigieren. Sie können nun durch vier verschiedene Registerkarten blättern:

Text Feed: Eingehende Textkommunikation ansehen und senden von Textkommunikation.

- Nicht zielgerichtete (lokale) Kommunikation (Broadcast) wird an alle Schiffe im nahen Umfeld gesendet.
- Verwenden Sie [TAB] (oder den entsprechenden Key/Taste) um durch die gültigen Nachrichtenempfänger zu blättern.
- Verwenden Sie [/ r] (direkte Eingabe als Einleitung im Texteingabefeld) um dem Schiff zu antworten von dem Sie die letzte Nachricht empfangen haben
- Verwenden Sie [/ t] um eine Nachricht direkt an das aufgeschaltete Schiff zu senden
- Verwenden Sie [/ w] um eine Nachricht an alle Wingmänner zu senden

Comms/Kommunikations-Text wird farblich gekennzeichnet:

Orange: lokaler Broadcast
Cyan: Wing-Broadcast (Nachricht an alle Wingmänner
Gelb: Direktübertragung an aufgeschaltetes Schiff
Rot: Broadcast von Schiffen der Systemauthorität.

Kontakte: Ansicht und Interaktion mit Kontakten
Markieren und wählen Sie einen Kontakt um Kommunikation oder Wing Optionen mit diesem Kontakt einzuleiten

Posteingang: Ansehen von Nachrichten und interagieren mit (Wing-)Einladungen
Markieren Sie das Annahme- oder Ablehnen-Symbol um eine Wing Einladung zu akzeptieren oder abzulehnen

Optionen: Hier können sie die Text- und Spracheinstellungen verwalten/ändern
Markieren und wählen Sie eine Optionen, um diese zu ändern
Sie können die Standard-Steuerelemente verwenden um durch das Comms/Kommunikations-Panel zu navigieren.

Sonstige Aktualisierungen

Nächster Routenpunkt

Für die Routenfunktion wurde ein neuer Hotkey eingerichtet. Diesen können Sie konfigurieren in den OPTIONEN, STEUERUNG im Bereich ZIELEN:

Mit diesem Hotkey können Sie jederzeit das nächste Ziel in der Route aufschalten sofern dieses von ihnen selbst oder durch andere Umstände (Interdiction, etc.) deaktiviert wurde.

Debug-Kamera

Die Debug-Kamera wurde freigeschaltet. Hierbei handelt es sich ausschließlich um eine Debug-Kamera.
Wenn sie die Debug-Kamera aktiviert haben können sie diese mit den Steuerungstasten des Schiffes bewegen.
Den Hotkey für die Debug-Kamera können sie konfigurieren unter OPTIONEN, STEUERUNG im Bereich VERSCHIEDENES:

BEACHTEN SIE: Während sie sich im Debugcamera-Modus befinden können sie ihr Schiff nicht steuern. Ausserdem sind sie für andere angreifbar!

Original-Quelle: https://forums.frontier.co.uk/showthread.php?t=120657